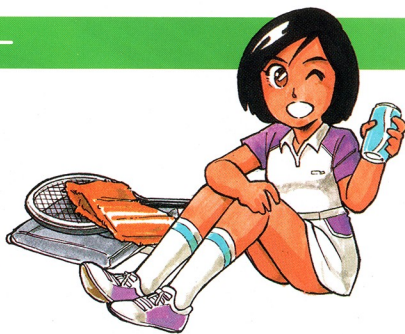
PC Engine
NAMCOT
プロテニス
ワールドコート
WORLD COURT
namco
HE
system
HuCARD

—ごあいさつ—

このたびはナムコットのPCエンジン用ロムカード「プロテニス　ワールドコート」をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、よりいっそう楽しく遊ぶことができます。

さあ、今日も思いきり、テニスで汗を流しましょう！

使用上の注意

- カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
- 精密機器ですので極端な温度条件下での使用や保管は避けて下さい。また、強いショック等を与えたり、無理にカードを折り曲げたりは、決してしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

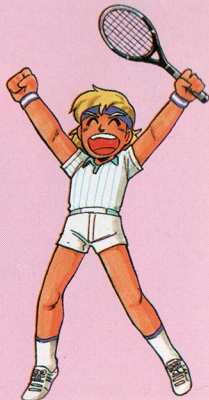
プロテニス
ワールドコート
WORLD COURT
流れるボールをとらえた瞬間、
君はコートのヒーローとなる！

① モード紹介

●「プロテニス　ワールドコート」は、シングルス・ダブルス・クエストの3つのモードで楽しめる、とってもエキサイティングなテニスゲームです。
　世界からよりすぐったトッププレイヤーは18名。打球の速さ、フットワーク、球種などに強烈な個性を発揮し、しのぎを削ります。さあ、キミはどのモードからトライする!?

シングルス　SINGLES　激しいラリーの応酬！　息詰まる熱戦!!

①1PLAYER　キミとコンピュータ選手が戦います。
②2PLAYERS　キミと友だち、プレイヤー同士の対戦モードです。プレイするときには、マルチタップと2本のパッドが必要です。

③WATCH　ご存知ウォッチモード。キミのすることは選手を選び、試合形式を決めるだけ。あとはコンピュータにまかせ、ゆっくりと世界のトッププロたちの名勝負を観戦します。

ともだちと、いっしょに遊ぶとうまくなれるよ！

ダブルス　DOUBLES　4人同時プレイで、試合はさらに白熱化！

①2PLAYERS　キミと友だちのペアが、コンピュータチームと対戦。マルチタップとパッド2本が必要です。

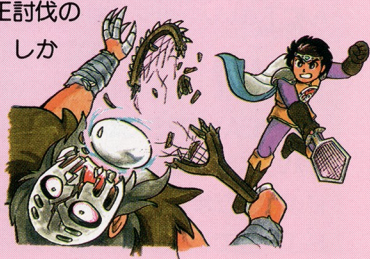
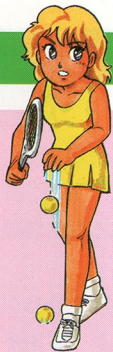
②4PLAYERS　キミのペアともう1組の友だちペアの試合をPCエンジンが可能にしました！　マルチタップとパッド4本が必要となります。

③WATCH　ダブルスの観戦。混合ダブルスや男子チーム対女子チームなど、ペアを工夫して楽しもう！

クエスト　QUEST　そして、ここでも伝説が……

平和なテニス王国、オハナハン。しかしその平和を乱す者が現われた。その名も〝テニス魔王〟！

国王の命を受け、魔王討伐の旅へ出発する若き勇者。しかし彼の行く手には、テニスの常識をはるかに超えた困難が……。

いまだかつてない壮大なスケールでお送りする、史上初のテニスRPG！

2 ゲームをはじめよう!

●シングルスとダブルスは、試合前に選手・コート・ゲーム形式を自由に選べます。それぞれ方向キーで選び、スイッチⅠで決定して下さい。また、クエストモードの始め方は、16ページ以降を読んで下さい。

1 選手を決める

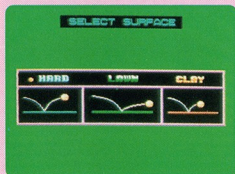
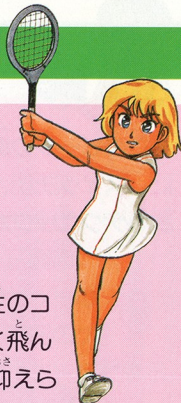
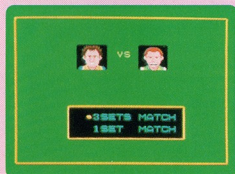
18名の選手から、好きな選手を選んで下さい。試合の種類によって、使うパッドが違いますから注意しましょう。

【シングルス】

1 PLAYER、WATCHではパッド1を使って選手を選びます。2 PLAYERSでは、キミがパッド1を、友だちはパッド2を使って選んで下さい。

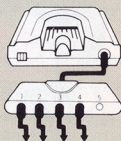
【ダブルス】

2 PLAYERSではキミがパッド1、友だちがパッド2で選んだ後、コンピュータ選手をパッド1で選びます。4 PLAYERSはそれぞれパッド1〜4で、WATCHはパッド1を使います。

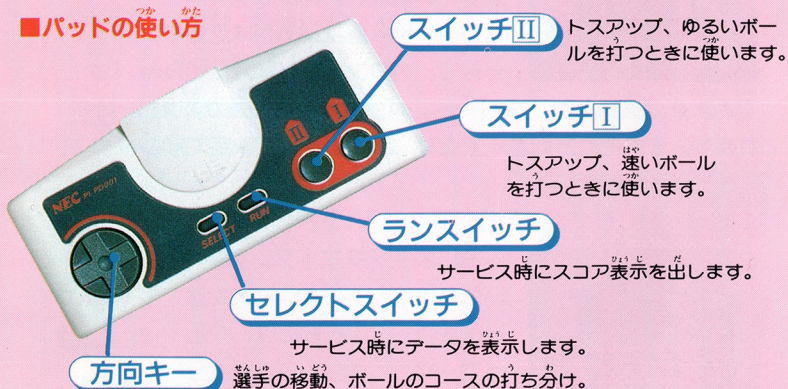
②コートを選ぶ

コートは3種あり、種類によってバウンドの特徴が違っています。HARDはクセの無い標準型。LAWNは芝生のコートで、バウンドした球が低く飛んできます。CLAYは土のコート。バウンド後の球速が抑えられます。それぞれ方向キーで選び、スイッチⅠで決定です。

③セット数を決める

おしまいにパッド①を使って、何セットマッチで戦うかを決めて下さい。

1セットマッチと3セットマッチがあり、3セットマッチは先に2セットとると試合終了です。

■マルチタップの使い方

2人や4人で遊ぶときには、マルチタップと人数分のパッドが必要になります。詳しい使い方は、PCエンジン、またはマルチタップの取扱説明書を読んで下さい。

3 基本操作と画面表示

●このページの操作法は、基本的なプレイについてのものです。この他に、スイッチⅠ、Ⅱや方向キーの組み合わせ、選手のポジション等で、高等テクニックが使えます。詳しくは10ページ以降を読んで下さい。

■パッドの使い方

◀リセット▶

ランスイッチとセレクトスイッチを同時に押すと、リセットができます。ただしサービス、スコア表示、データ表示のときはリセットできないようになっています。リセットはサービスを打った後で行って下さい。

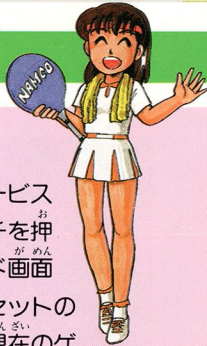
■スコア表示とデータ表示

①スコア表示　サービスのときランスイッチを押すと、スコアボード画面が表示され、前のセットのゲームカウント・現在のゲームカウント・ポイント数が表示されます。

②データ表示　サービスのときセレクトスイッチを押すと、次のような項目を知ることができます。

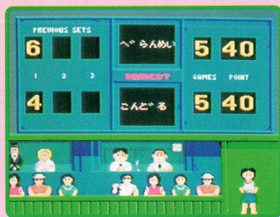
POINTは取得したポイントの累計。1 st. SERVICEはファーストサービスの成功率。SERVICE ACEはサービスエースの累計。D.FAULTはダブルフォルトの累計。MISS SHOTはミスショットの累計です。

■結果表示

ゲームセットになると、結果表示画面に変わって、勝者・スコア・試合時間・最終データが映し出されます。勝者と敗者、明暗がはっきりと分かれる瞬間です。

4 ルール

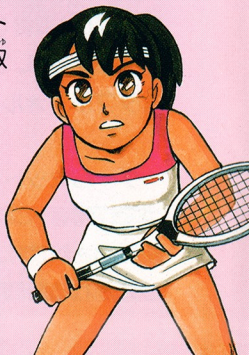
1ポイントのとり方

相手側の打ったボールや、相手側のコートに落ちたボールが自分側のコート内に返ってこないとき、そして相手側がダブルフォルトをしたときは、１ポイントの得点となります。

2ゲームのとり方

テニスでは0ポイントを00(ラブ)、１ポイントを15(フィフティーン)、2ポイントを30(サーティー)、3ポイントを40（フォーティー）というふうに数え、先に4ポイントを取れば、１ゲームを獲得できます。

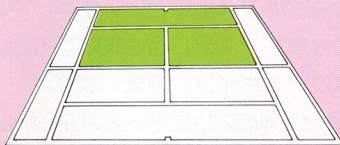
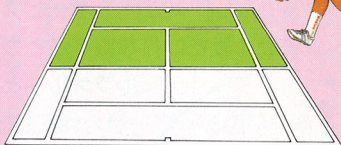
ただし、互いのポイントが40—40のときは**ジュース**となり、先に2ポイント連取した方がゲームを獲得します。

3セットのとり方

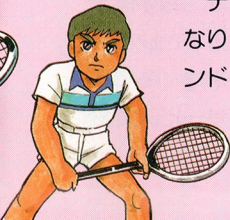
6ゲームを先に取ると、１セットを獲得します。ただし、ゲームカウントが5—5になったときは、2ゲームを連取しないとそのセットを取れません。

ジュースとタイブレークの意味を覚えておいてね

2ゲームを連取できず、ゲームカウントが6—6になったときをタイブレークと呼び、先に7ポイントを取ればそのセットを獲得します。ここでポイントが6—6になると、先に2ポイントを連取しないと、そのセットを取ることができません。

3セットマッチでは、先に2セットを取ると勝者になります。

■インとアウト

◀シングルスの場合▶　◀ダブルスの場合▶

テニスコートでは、ラインを含めたコート内がプレイ領域となります。ラインに少しでも触れればイン、ボールがノーバウンドでライン外に出るとアウトというわけです。

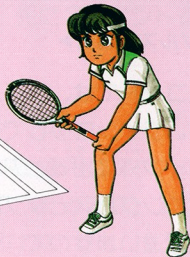
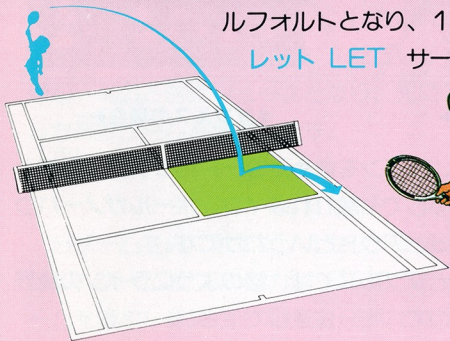
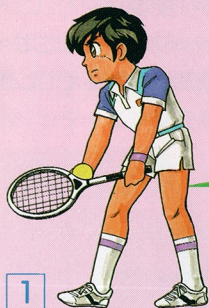
シングルスとダブルスでは、図のようにラインの境界線が違いますので、十分注意して下さい。

5 サービス

●テニスはサービスによって試合開始となります。強烈なサービスや、相手の意表をつくサービスを自由に繰り出せるようになれば、ゲームの主導権を握って、有利な展開に運べることでしょう。ここでしっかりとマスターして下さい。

■サービスエリア

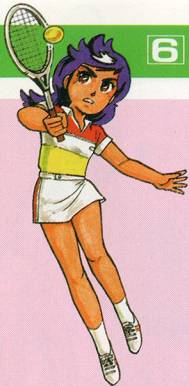
サービスは下の図のように、対角線上のサービスエリアを狙って打ちこんで下さい。

フォルト FAULT　サービスの失敗をフォルトといいます。フォルトすると1度だけ打ち直すことができますが、2打目も失敗するとダブルフォルトとなり、1ポイントを失います。

レット LET　サービスしたボールがネットに当ってから、サービスエリアに入るか、相手選手に当るとレットとなり、もう1度サービスできます。

■サービスの打ち方

1ポジションを決める　方向キーを左右に入れ、サーブする場所に選手を移動させます(方向キーを下に入れると、ボールをつきます)。

2トスアップ　スイッチⅠ、またはⅡでボールをトスアップします。

3コースを決める　トスアップ中に方向キーを左や右に入れると、ボールをその方向に打ちわけることができます。

4ボールを打つ　トスアップしたボールをスイッチⅠ(速いサーブ)、またはスイッチⅡ（遅いサーブ）で相手コートに打ちこみます。打つときのボールの位置が高いほど、より遠くへ飛んでいきます。

6 ストローク

●テニスではボールを打つことをストロークといい、ワンバウンドしてから打つグランドストローク、ダイレクトで返すボレーの2種類があります。

目をみはるようなスーパーショットは、たんにポイントを上げるだけでなく、試合の流れさえ変えてしまうこともできるでしょう。

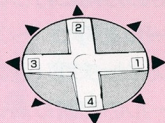
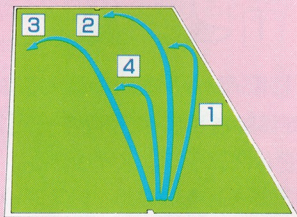
■打球の速さ

サービスの場合と同じように、スイッチⅠで速いボール、スイッチⅡで遅いボールを打つことができます。

■コースの打ちわけ方

相手のいないところを狙って、ボールを打ちこむのがテニスの鉄則。その方法はつぎのふたつがあります。

1 方向キーを使う

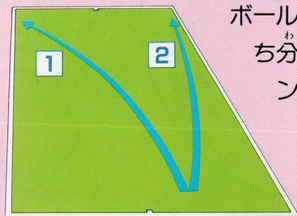
ボールを打つ瞬間、方向キーを押すことによって、ボールを前後左右いろいろな方向に打ち分けられます（右の図を参考にし

て下さい)。

右後方など、コートのスミを狙っていくような場合は、方向キーを(右＋上）へ同時に押すと良いでしょう。

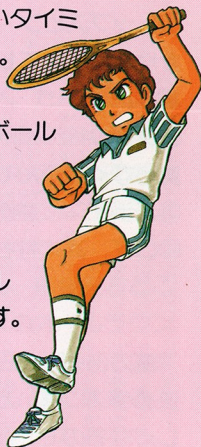
なお、コートが反対側（画面の上側）へ移ったときは、上下の操作が逆になりますから気をつけて下さい。

2打つタイミングを変える

1

2

ボールを打つときのタイミングでも、コースを打ち分けることができます。早いタイミングで打てばクロス側（1）。遅いタイミングで打てば、逆クロス側（2）に、ボールは飛んでいきます。

■スマッシュ

高いボールが返ってきたとき、ノーバウンドでボールの真下に入って打つと、スマッシュすることができます。でも選手の位置が少しでもずれたりすると、空振りしてしまいますが、スマッシュをマスターすれば攻撃力は一段とアップすることでしょう。

7 選手の能力

●打球の速さ、球種、フットワークなど、選手の能力はさまざまな要素で決められています。ここでは各要素を徹底的に分析してみましょう！

■球種■

球種には次の4つがあり、強打と軟打、フォアハンドとバックハンド、選手の能力などの組み合わせによって繰り出されます。

①トップスピン　ボールに順回転がかかり、早く落下して高くバウンドします。

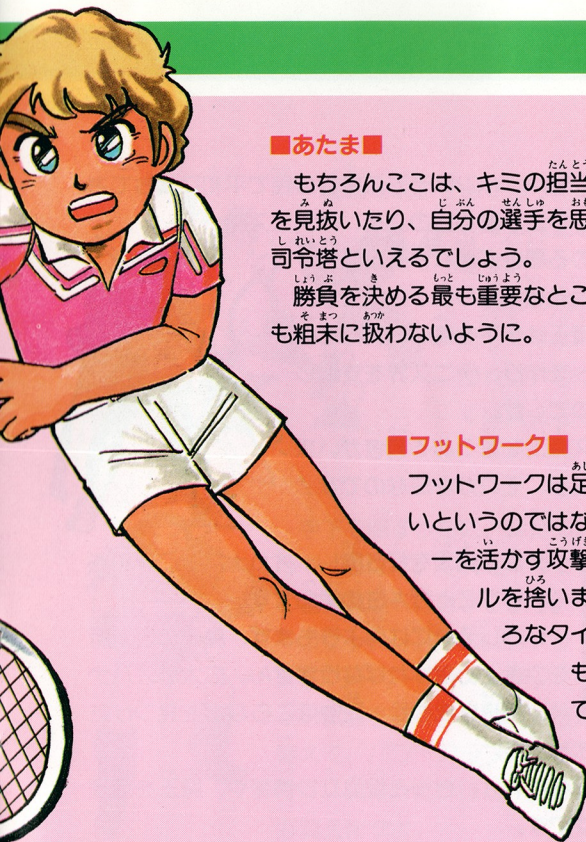
②フラット　ボールの回転が少なく真っすぐに飛んでいきます。

③スライス　逆回転がかかった遅いボールで、低くバウンドします。

④ロブ　高く打ち上げたゆるいボール。高くバウンドします。

■打球の速さ■

威力あるサービスや強烈なリターンを返すには、打球のスピードが決め手！　速い方が有利なのは当然ですが、その分コントロールも難しくなるので、自分の扱いやすい選手を選んだ方が良いでしょう。

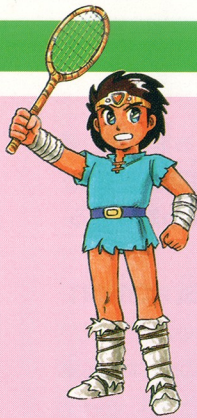
■あたま■

もちろんここは、キミの担当(たんとう)です。相手選手(あいてせんしゅ)のクセを見抜(みぬ)いたり、自分(じぶん)の選手(せんしゅ)を思(おも)うままに操(あやつ)ったりする司令塔(しれいとう)といえるでしょう。

勝負(しょうぶ)を決(き)める最(もっと)も重要(じゅうよう)なところですから、くれぐれも粗末(そまつ)に扱(あつか)わないように。

■フットワーク■

フットワークは足(あし)の速(はや)さ。たんに速(はや)い遅(おそ)いというのではなく、前後(ぜんご)に速(はや)くてボレーを活(い)かす攻撃型(こうげきがた)、左右(さゆう)に走(はし)ってボールを拾(ひろ)いまくる守備型(しゅびがた)などいろいろなタイプがいます。

もちろん、前後左右(ぜんごさゆう)どこでもOKのオールラウンドプレイヤーもいますし、中(なか)には走(はし)ることが苦手(にがて)な選手(せんしゅ)も。

8 クエストモード

■ものがたり

その昔、オハナハンはテニス好きの民で平和に満ちておりました。しかしある日のこと、〝テニス魔王〟と名のる悪者が現れ、王家に代々伝わる宝物を奪ってしまったのです。そのうえ魔王は手下を使い、次々と会員制コートを作り、テニス界を支配していったのでした。

そして今、打倒テニス魔王を誓うある若者がいます。オハナハンの若き選手、それがキミなのです！

1 オハナハンを巡り、情報を集めよう！

テニス魔王を打ち倒し、オハナハンに平和をもたらすことがキミの使命です。

しかしそれには何よりもまず、魔王の居場所をつきとめなければなりません。広大なオハナハンを歩きまわり、町やほこらなどを見つけたら、必ず立ち寄ってみましょう。

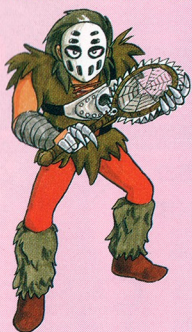
そこにいる人たちと話をすれば、きっと役に立つ情報や、魔王を倒すヒントを聞き出せるはずです。

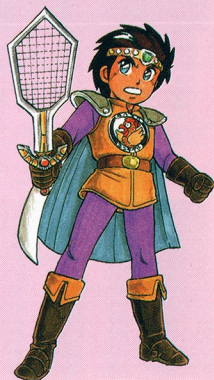
テニス魔王を打ち倒し、オハナハン国に平和を！

2 魔王の手下を倒せ！

魔王を求めてさすらうキミに、それを阻止しようとする魔王の手下どもが襲いかかります。

彼らの挑戦を受けると、画面が変わって１ゲームマッチの開始！ 負ければアリマケの町から再出発、勝てば賞金をもらえます。

3 道具を買って、パワーアップをはかろう！

手下を倒すうちに、賞金もたまってくるはず。それを持って、町の運動具屋へ行きましょう。

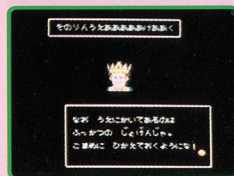
ラケット（打球の速さ）、シューズ（フットワーク）、シャツ（手下との試合を断われる確率）を買い替えて、パワーアップしてゆくのです。値段が高いほど、良い品物が買えますよ。

■ クエストモードの操作

●モードセレクト画面で、新しく始めるならNEW、前回の続きをプレイするならPASSを選んで下さい。方向キーで選び、スイッチⅠで決定します。

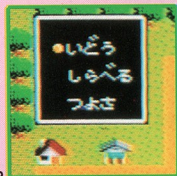
1 NEW　ニュー

まず名前を4文字で登録します。方向キーで文字を選び、スイッチⅠで決定して下さい。入れ間違えたときは、スイッチⅡを押し、1文字戻して、入れ直します。最後に性別を決めて、ゲーム開始です。

2 PASS　パス

冒険の途中でアリマケの城にいる王様に会うと、復活の助言を聞くことができます。この助言がパスワード。メモしておいて、次のプレイのときに入力して始めれば、前回の続きから遊べます。

こうして勇者を、自由にコントロールしよう！

■操作法

マップ画面上の移動は、方向キーを前後左右に入れて行います。移動中にスイッチⅠを押すと「コマンド表示窓」が出ますので、方向キーで選び、スイッチⅠで命令を出して下さい。解除はスイッチⅡで行います。

■コマンドの使い方

いどう　移動　このコマンドを選ぶと、キミの行ったことのある町が表示され、行きたい町を選べば一瞬のうちにそこへ移動できます。

しらべる　調べる　自分の足元を調べます。何かすてきな物が見つかるかもしれません。

つよさ　強さ　自分の現在の状態を知りたいときに使って下さい。

持っているお金、使っている道具、持ち物（何を持つのでしょう？　それは秘密です）などが表示されます。

⑨ 世界のトッププレイヤーだっ！

選手名	サービス		フットワーク		ボレー	ちょっと一言
	I	II	前後	左右		
こんどる	219km/h	176km/h	A	A	C	パワフルなショットはおとろえなし！
べらんめえ	216km/h	173km/h	B	A	B	フットワークとトップスピンが売り物だ！
えどまえ	213km/h	170km/h	A	A	A	バランスの良さはピカ1、バックもするどい。
ぶんぶん	219km/h	164km/h	A	A	A	強力なサーブと速い足。ボレーも絶品！
きっとかっつ	201km/h	158km/h	A	B	A	サーブ＆ボレーに勝負をかけろ！
あんくるさむ	195km/h	167km/h	B	A	B	フラットストロークをくり出すサウスポー。
ねこいらず	189km/h	161km/h	A	A	B	安定したストロークとフットワークは№1！
のらくろう	183km/h	155km/h	B	B	B	トップスピンとスライスでねばりのプレイ。
まけろう	177km/h	149km/h	A	C	A	ダッシュとボレーが命のファイタータイプ。

選手の各能力を紹介します。選ぶときの参考にして下さい。なおA～Dの記号は次のような意味です。A（すごい）B（なかなか）、C（まあまあ）、D（ちょっと…）。

なお、女子選手はデカラケを使用しています。

選手名	サービス		フットワーク		ボレー	ちょっと一言
	I	II	前後	左右		
すこんちょ	201km/h	146km/h	B	C	B	伸びのあるフラットストロークで。
あらよっと	207km/h	152km/h	A	B	A	サーブとボレーのコンビネーションで。
まつぞう	198km/h	143km/h	B	C	C	パワー不足を、キミの力でカバーしよう。
すてっぴい	167km/h	140km/h	C	B	C	フォアハンドのフラットストロークは強力だ。
ちなちろぱ	192km/h	137km/h	B	D	B	サーブの強さは女子選手でNo.1！
くりすぴい	152km/h	134km/h	C	B	C	左右のフットワークでラリーにもちこもう。
さぼてん	155km/h	128km/h	C	C	D	ハードヒットするトップスピンが武器だ！
はむすらいす	186km/h	131km/h	C	D	B	サーブ＆ボレーでチャンスをつくれ！
えっちょん	152km/h	125km/h	C	D	B	キミの頭とテクニックで守ってあげよう！

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761